
AZITO
PlayStation

秘密基地作成シミュレーション

AZITO

皆さんが子供のころに見ていたアニメーションや特撮番組に出てきた秘密基地・・・薄暗く怪しい雰囲気の部屋で作り出される怪人達と、その奥底に潜む悪の首領・・・もしくは、最新の防衛設備！かっこいい戦闘機！とにかく強いヒーロー達！格納庫から出撃する巨大ロボット！そして、頭の切れる総司令官！などといった、「夢あふれる秘密基地を作ろう！」といったコンセプトのもとで作られたのがこのゲームです。基地の建設の仕方、人員の管理の仕方、兵器の開発の仕方、お金の稼ぎ方など、テレビの中では都合よくごまかされていた部分も、しっかりと取り入れています。そういった裏の部分まで楽しみながら、秘密基地建設を進めてもらえればと思います。それでは、がんばって誰にも負けない自分だけの「秘密基地」をつくってください。［だけど、たまにはゆっくり休ませてくださいね。］

（太田　桐）

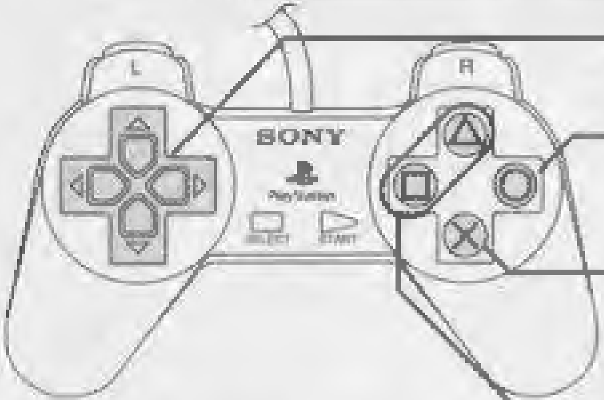
For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | マウス対応

SLPS 00683

目次 Contents

操作説明

コントローラ



方向キー
カーソルの移動に使用します。

○ボタン
アイコンの表示やアイコンの決定に使用します。

×ボタン
アイコンのキャンセルに使用します。

△ボタン □ボタン
カーソルのスキップに使用します。

※セレクトボタン、L1·2ボタン、R1·2ボタンは使用しません。

マウス

右ボタン
アイコンのキャンセルに使用します。

左ボタン
アイコンの表示やアイコンの決定に使用します。

マウス
カーソルの移動に使用します。



SLPS 00683

ゲームの始め方

ゲームの開始



電源を入れると、オープニングムービーが始まります。○ボタン（左ボタン）を押すと、タイトル画面へ入ります。タイトル画面で○ボタン（左ボタン）を押すと、セレクト画面に入ります。

※（　）内はマウス操作

セレクト画面の説明



「ＳＴＡＲＴ」最初からゲームを始めます。
「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」つづきからゲームを始めます。
「ＴＲＡＤＥ」開発物の売買を行います。
カーソルで選択して○ボタン（左ボタン）を押すと、ゲームがスタートします。

ＳＴＡＲＴ



ゲームがスタートするとマップセレクト画面に移ります。マップ上のＡ～Ｄの４つのポイントから地形を１ヶ所選択します。
選択すると、地形のデータが表示されます。
　ＯＫボタンで決定して下さい
　Ｘボタンでキャンセル

ＣＯＮＴＩＮＵＥ

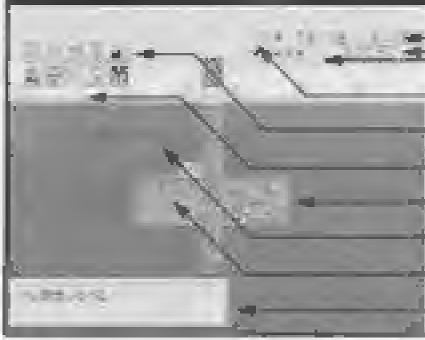
メモリーカードにセーブされているデータをロードして、続きからゲームを始めます。

ＴＲＡＤＥ

メモリーカード内のセーブデータを用いて、開発物の売買を行います。（詳しくは、P.28を参照）

画面の説明

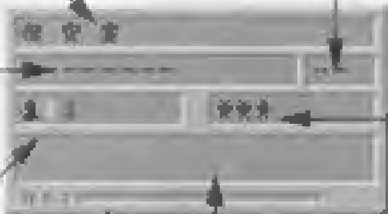
メイン画面



- 年月日
- 所持金
- 敵残数表示（エネミーポイント）
- 戦闘体制中表示
- コマンドアイコン
- カーソル
- 配置したユニット
- 破壊されたユニット
- 工事中のユニット
- 情報ウィンドウ

ユニットウィンドウ表示画面

メインコマンドを全てキャンセルした後各ユニット上で決定して下さい。（表示される内容はユニットによって異なります。）



ユニット名

カーソルで指定したユニットの名前を表示します。

開発・生産・販売・配置物名

現在、指定中のユニットで開発・生産・販売・配置されている物の名前を表示します。

★ 研究室
開発している兵器・商品の名前
★ 工　場
生産している商品・弾薬の名前
★ カモフラージュ
販売している兵器・商品の名前
★ 納　庫
格納されている兵器の名前

配置人物マーク

ユニットに配置されている人員数を表示します。人員の反逆度が0～29の時は黒、30～69の時は黄、70以上の時は赤で表示されます。

在庫数

現在、指定中のユニットで生産販売されている物の在庫数を表示します。

★ 工　場……………生産している商品・弾薬の在庫数
★ カモフラージュ …販売している兵器・商品の在庫数
★ 砲　台……………補充している弾薬の残弾数

配置兵器マーク

ユニットに配置した兵器の人数・機数分を表示します。耐久力が100～71の時は黒、70～31の時は黄、30以下の時は赤で表示されます。

情報欄

ユニットに関する簡単な情報を表示します。

ユニット耐久力

ユニットの耐久力を表示します。耐久力が100～71の時は青、70～31の時は黄、30以下の時は赤で表示します。

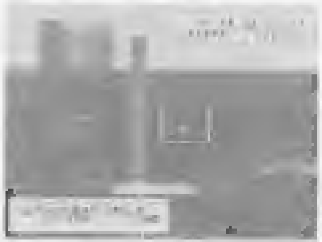
基本ルール

基地を建設するにあたって、以下のようなルールが存在しています。
これらの事柄に注意して、ゲームを進めてください。

【所持金による配置の限界】

プレイヤーには所持金が設定されており、手持ちの所持金をうまく使いながら基地の建設を進めて行きます。ユニット一つ一つに建設費が設定されていますので、無駄なく建設を進めていくようにします。

【配置のルール】



ユニットには「地下に配置するもの」と「地上に配置するもの」とがあり、地下のユニットは、地中のどこでも好きな所に配置できます。地上のユニットは、地表の平地のみの配置で、斜面に配置したい場合は、土台が必要になってきます。（後述参照）また、ユニットは他のユニットと重ねて配置する事はできません。ただし、この条件に当てはまらない物もあります。

- 「罠」は「通路」と重ねて配置ができる。
- 「土台」は「出入口となっている通路」と重ねて配置できる。

【ユニット同士を繋げていく】

配置したユニットは、離れ離れに配置されていると人員の移動や電気の供給が行えず、そのユニットの機能（ユニットコマンド）が使えないので、「ユニット同士」や「通路」などでお互いを繋げていく必要があります。
（電気の供給は「動力室の配置」を参照）

【最低1つは出入口を作る】



出入口は「怪人の出撃や諜報活動」また、「動力室の換気」を行うためにも必要となるため、「通路」「階段」「エレベータ」を使って最低１ヶ所、地表と地下を繋ぐ必要があります。
（換気に関しては「出入口と動力室の関係」を参照）

【配置の限界】

各ユニットには、配置限界数が決められている物があり、限界数以上の配置はできません。どうしても配置したい

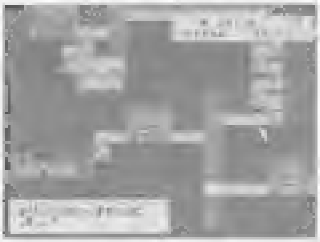
場合は、既に配置しているユニットを削除してから配置して下さい。

【罠の配置】



「罠」は通路と同じ様に配置して行きます。又、既に配置されている通路に重ねて配置する事もできます。ただし、通路や階段・エレベータのように、出入口として使用する事はできません。

【総司令室の配置】



基地の中心となる「総司令室」は、他のユニットを使用するための人員を送り出すユニットですので、必ず配置します。ここが破壊されるとゲームオーバーとなりますので、通路や罠をうまく配置して、できるだけ敵がたどり着けないように配置します。

【動力室の配置】



地下に配置するユニットは総司令室を除いて、電気を通さないと使用できませんので、「動力室」は必ず配置してください。しかし、配置するだけでは電気は供給されません。
電気が通る条件は次の通りです。

- ● 動力室に機関長が配置されている。
- ● 動力室と隣り合っている、若しくは通路や他のユニットを介して繋がっている。
- ● 離れていても、地表に繋がる出入口を介して通じている状態にある。

(地表面は、動力に繋がる出入口が1つあれば地表を介して電力が繋がっている状態となります。また、出入口が2つあれば、離れた場所にユニットを配置していても、同じ様に地表を介して電力は繋がるようになっています。)

【出入口と動力室の関係】

このゲームでは、動力室の換気を行わなければならないというルールがあります。換気は動力室と出入口を繋げる事で自動的に行われます。ただし、動力室と出入口がつながっていないと、各ユニットや人員に対して、次のような悪い症状が発生します。

- ● 地下ユニットの耐久力が徐々に減少、最後は爆発する。
- ● 人員全員の反逆度が徐々に上昇する。
- ● 砲台への弾薬補給が行われなくなる。
- ● カモフラージュへの商品供給が行われなくなり、販売がストップする。

【人員の反逆度】

人員には、「反逆度」というパラメーターがあり働く度に上昇し ます。１００イカリーに達すると、博士の辞職などのマイナスイベントが発生するため、常に注意して「保養所」などで反逆度を下げるようにしてください。

【特殊な配置】



斜面に地上ユニット（カモフラージュ・砲台）をそのまま配置する事はできず、「土台」を斜面に配置してその上に配置するという手順が必要になります。

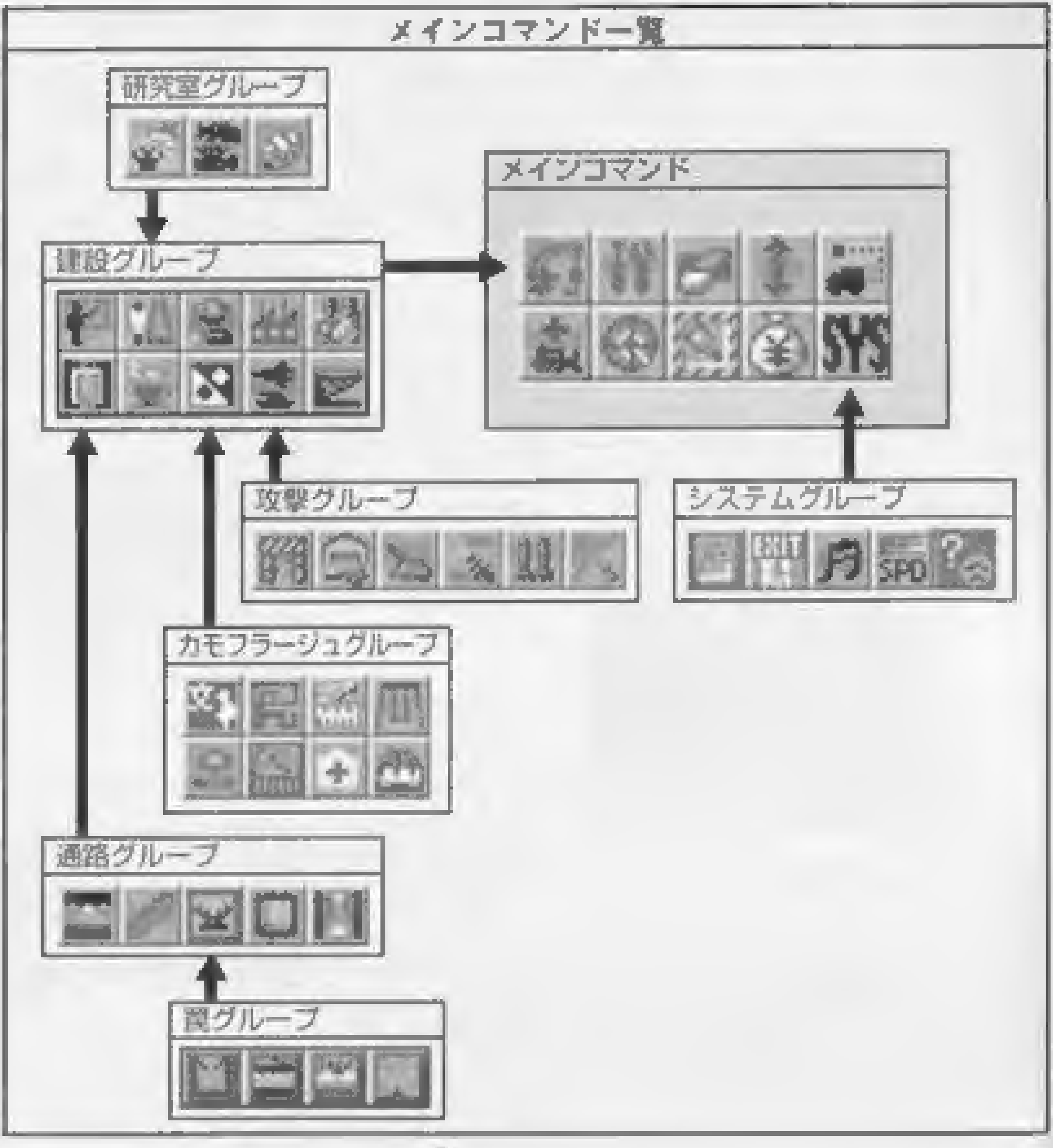
【配置位置による悪影響】

配置したユニットの中には別のユニットが近くにあると、騒音などの影響で正しく作動しない物があり、それらは実際にユニットを動かし、そこに表示されるメッセージ欄 を参考にユニットの配置位置を変えたり、削除したりします。

基本ルールは以上です。

あとは、このルールを頭に入れて、思い通りの秘密基地を建設してください。

メインコマンド一覧表


メインコマンド一覧
研究室グループ
メインコマンド
建設グループ
SYS
攻撃グループ
システムグループ
EXIT
SPD
カモフラージュグループ
通路グループ
罠グループ

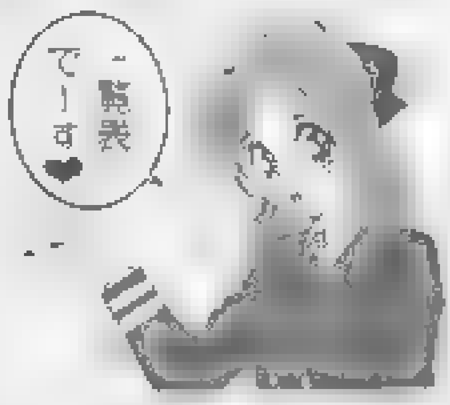
アイコン名称	仕様説明
建設グループ	[illegible]「を表示するアイ[illegible]ンです
総司令室	[illegible]
研究室グループ	[illegible]
怪人研究室	[illegible]
大型兵器研究室	[illegible]
商品研究室	[illegible]などの[illegible]開発をする研究室です
保安室	[illegible]ヒロイン[illegible]
工場	[illegible]行います
動力室	[illegible]
通路グループ	[illegible]の役目をしたりします
通路	[illegible]

アイコン名称	仕 様 説 明
階 段	[illegible]
エレベータ	上下方向に人を移動させます。 階段より速い移動が可能ですが [illegible] は、5人までです。
転送エレベータ	上下方向に人を移動させます。 [illegible]
罠グループ	[illegible]
落とし穴	[illegible]
吊天井	[illegible]
水攻め	[illegible]
火攻め	[illegible]
保護所	[illegible] …て行きます
カモフラージュ グループ	[illegible]
学 校	[illegible]

アイコン名称	仕様説明
貸ビル	[illegible]ができます。
デパート	[illegible]ができます。
公園	商品の「おもちゃ」[illegible]
植物園	[illegible]
動物園	[illegible]
病院	[illegible]
ホール	[illegible]
戦闘グループ	
[illegible]	[illegible]
大型格納庫	[illegible]
小型格納庫	[illegible]させるのに必要なユニットです
大砲	[illegible]使用します。

アイコン名称	仕様説明
レーザー砲	[illegible] クトを使用します。
ミサイル発射口	[illegible] 使用します。
バリア発生装置	[illegible] ります
土台	[illegible]
修理	[illegible]
削除	不要なユニットを削除します。
軌道伸縮	[illegible]
引っ越し	[illegible]
整地処理	[illegible] このコマンドで整地します
レーダ	[illegible]
ステイタス表示	[illegible]

アイコン名称	仕様説明
収支	[illegible]
	音楽やスピードなどの調節や、終了 [illegible] などを行います。
セーブ	[illegible] すので注意してください
ゲームの終了	ゲームを終了し、タイトル画面にもどります。
BGMセレクト	[illegible]
スピード調整	時間の経過速度や [illegible]
ヘルプ	[illegible] 販売に関した簡単な [illegible]



★レーダーで状況を見た時の各ユニットの表示色は次の通りです！



■ ダメナ
耐久力 MAX 70 以上

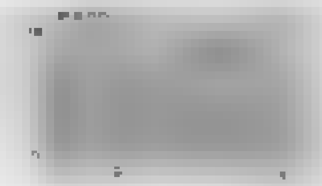
● 収支表

が収入、支出額が表示されます。



● 月払表

● 収支グラフ



ユニットコマンド一覧表

注意

ユニット毎に持っているコマンドです。メッセージ及び、他のアイコンをキャンセル後、ユニット上でAボタン（左ボタン）を押すと、表示されます。
ただし、総司令部以外のユニットは、電源が通っていないと、ユニットコマンドのアイコンを表示する事ができません。
各ユニットに指示を与える場合は、このコマンドを使用します。

総司令部

オペレータ変更	[illegible]
人員リスト	[illegible]
開発物リスト	[illegible]
雇用	[illegible]
解雇	[illegible]
お仕置き	[illegible] 失敗すれば上昇します

研究室	
研究	開発する物の[illegible]博士を[illegible]します。博士[illegible]足りない場合は開発できません。[illegible]
解散	[illegible]

[illegible]	
指揮官配置	[illegible]
指揮官削除	[illegible]
怪人・ヒーロー配置	[illegible]準備[illegible]人まで[illegible]
怪人・ヒーロー削除	[illegible]ヒロインの配置を取りやめます
諜報活動	[illegible]よる[illegible]ます
諜報取消	諜報活動を取りやめます
出撃	怪人・ヒーロー[illegible]内に入ると自動的に攻撃を仕掛けます
帰還	出撃中の怪人・ヒーロー・ヒロインに対して帰還命令を[illegible]

工場	
生産	[illegible]
中断	[illegible]

動力室	
機関員配置	[illegible]
機関員削除	[illegible]

保養所	
人員配置	[illegible]
人員削除	[illegible]

カモフラージュ	
商品配置	[illegible]
商品削除	[illegible]

カモフラージュ

怪人 ヒーロー配置	[illegible]
怪人 ヒーロー削除	[illegible]

大型格納庫

大型兵器配置	[illegible]
大型兵器削除	[illegible]
発進	[illegible]
帰還	[illegible]

小型格納庫

戦闘機配置	[illegible]
戦闘機削除	[illegible]
発進	[illegible]

小型格納庫	
輸送	[illegible]

舞台	
怪人/ヒーロー配置	[illegible]
怪人/ヒーロー削除	[illegible]

兵器の補給	
プレイヤー側の兵器	[illegible] ●怪人・ヒーロー・ヒロイン ⇒ 配備されていた保安室 ●怪獣・ロボット・戦闘機・戦車 ⇒ 配備されていた格納庫 [illegible]
敵側の兵器	[illegible]

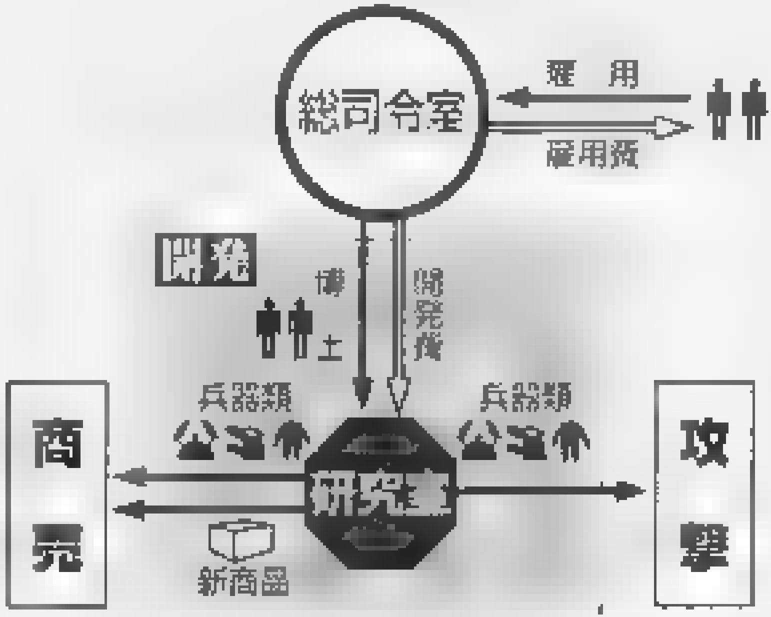
兵器・商品の開発

研究室と開発物

開発物・博士の選択

コマンドで行います。

場合、開発はできません。



開発時間

商品の生産と販売

[illegible]

「商品」の生産（工場ユニット）

■ 商品・工場長の選択

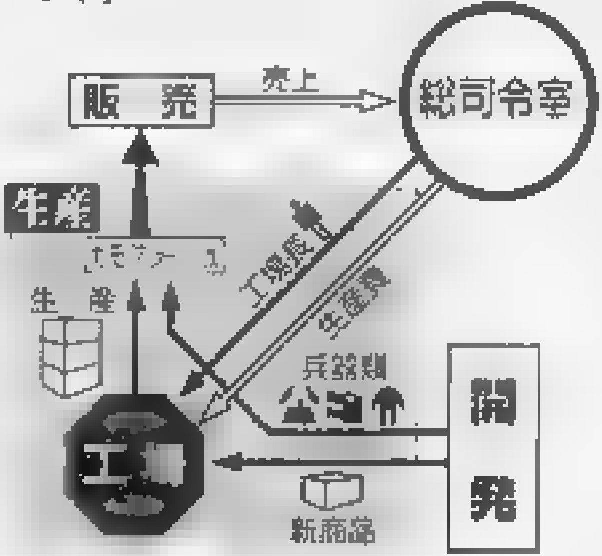
[illegible]

生産には「生産費」が必要です

■ 工場生産ストップの条件

- ●新コマンドの実行。
- ● [illegible]
- ● [illegible]

販売（カモフラージュユニット）



■ 商品の配置

[illegible]種類で、[illegible]配置できます[illegible]品を配置すると[illegible]ます[illegible]物が異なりますので注意してください。兵器[illegible]す

■ [illegible]

[illegible]ドコマンドで行います

● 売り上げ

[illegible]品」は、長期にわたり[illegible]

[illegible]

● 在庫数

[illegible]フラージュ商品[illegible]兵器」に関しては常に在庫数は1つなので、それが売れれば[illegible]となります

攻撃のルール

応戦の方法（地上の敵）

…退」が、あります。

■ …

…コマンドで行います。

…が出来ません。

■ …

■ …

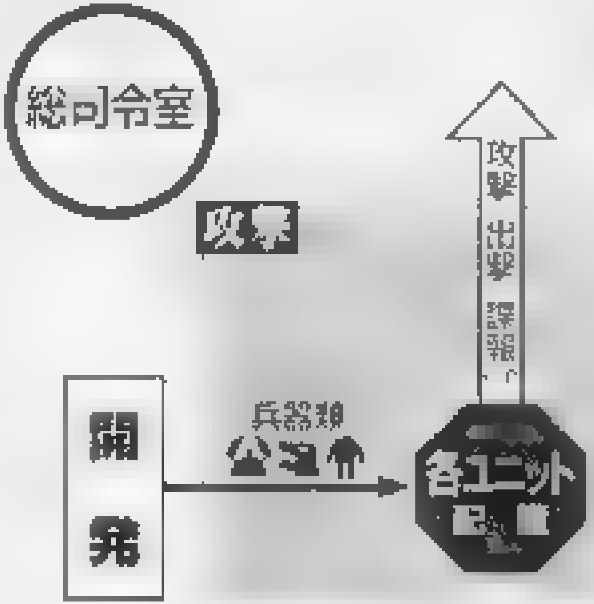
ておきます。

応戦の方法（侵入した敵）

…ます。

■ …

■ …



兵器と配置できるユニット

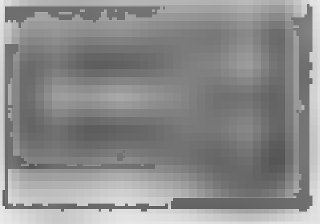
●怪人・ヒーロー
「保安室」
「カモフラージュ」
「砲台」

●怪獣・ロボット・戦艦
「大型格納庫」

●戦闘機
「小型格納庫」

耐久力と兵器レベル

敵が設置するもの



攻撃	
時限爆弾	[illegible]
リモコン装置	[illegible]
テレポート装置	[illegible]

[illegible] 電で動作は正常にもどります

その他の注意事項

[illegible]

イベント

● イベントの発生

● イベントでの選択

トの内容に

の選択肢から選ぶよう

各ステージのクリア条件

■ *ボスと表示されている敵怪人を倒す。*

ゲームオーバー

■

トレードモード

[操作方法]

■

こ 枚ずつ差し込みます

■

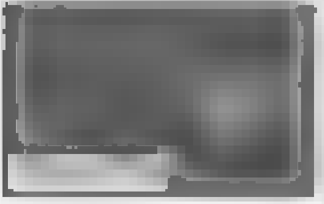
トレード画面が表示されます。

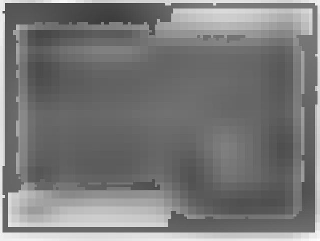


- トレードリスト
- トレード物の絵
- トレード物の販売額
- 購入存市数の決定（商品のみ）
- 1P側所持金
- 2P側所持金
- 購入ボタン
- 売額変更ボタン
- 終了ボタン

【ここでは　実際に秘密基地を作る手順を説明します　】

建設の手順





せて〇ボタン（左ボタン）を押します

ます。出入口を作るにはメイン
にある通路グループを選択し

入口として建設を進めていきます
イコンを選択して　ボタン（左ボ
ヘ　タの外枠がカ　ソルとして表
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　当所に移動させ

メインコマンドの制御ディ
下部を〇ボタン（左ボタ
まま下へ移動させ

下へエレベータを伸ばすと　　　　　　　　　が開いてい
ました。エレベータ　　　　　　　　　　げるため
通路を使ってみます。通路グ

個人研究室　ロボット研究室

人員の配置の手順



空し機関長を着席してみます。

表示されます。リストの中から

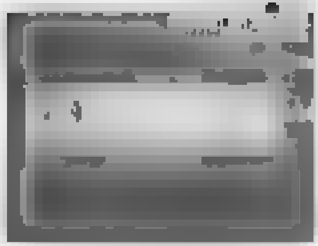
ーソルで選択して○ボタン（左ボタ

タン）を押します。

用できるようになります。

研究の手順

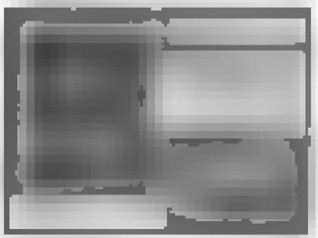




人員の置かなどでま。下

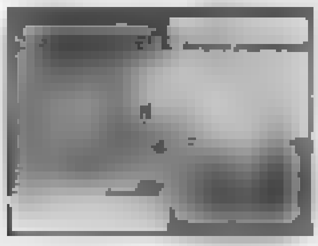
要な資金が足りないため

生産の手順



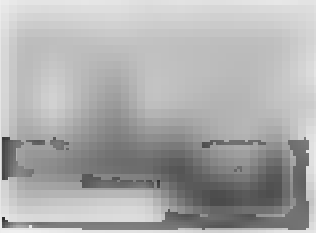
ください。まず
ン内の生産アイコンを選択します。
生産アイコンを選択すると、

配置の手順



…ヒロインや艦隊を選択します。

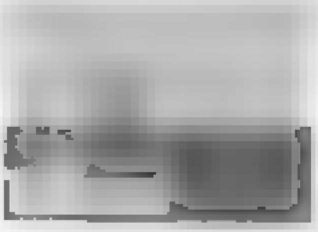




…を地表に配置しておきます

ここでは…

SLPS 00683



戦闘の手順

させます。ここでは ウオオトコ，ガー
撃させます。



保安庁からの出撃

オオトコ]を出撃させます。
ヒーロー]は 敵が射程圏内に入ると



大学研究所からの出撃



一・・・

からは外されています

- オペレーター
- 博士
- 工場長
- 戦闘術[illegible]官
- 機関長

少なくなっています

・・・・

- 怪人
- ヒーロー
- ヒロイン

怪獣	
ロボット	よりも防御力が弱くなります。
戦闘機	
戦艦	
断熱材	
大砲	
レーザ砲	
ミサイル発射	
発生装置	きます。

食料	

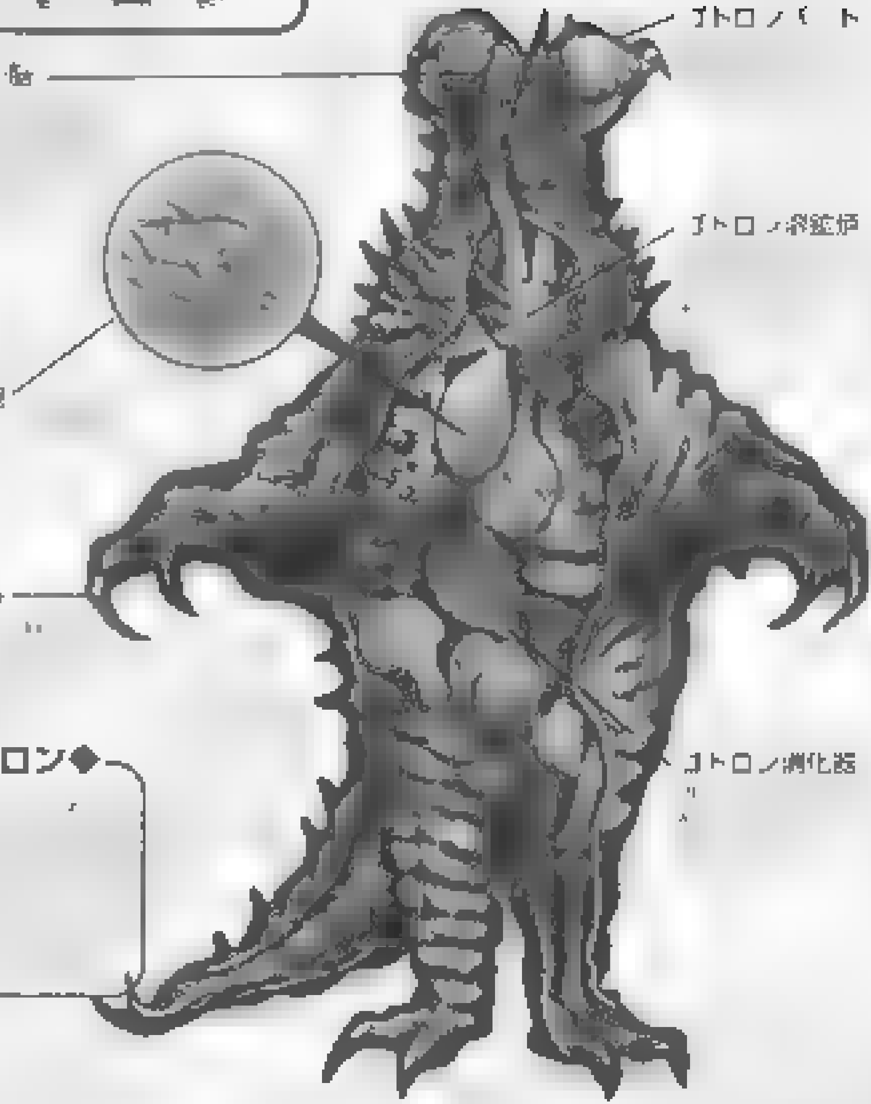
能とも平均的なものとなっています。

販売価格も高くなってします。

ブロック怪獣解剖図シリーズ

化石再生怪獣

ゴドロン



◆ゴドロン◆

フロクロボット設計図シリーズ

フォートレスアーマー
α-アルジェリオン



◆α-アルジェリオン◆

STAFF

プロデューサー

永田　克三
KATSUMI　NAGATA

企　画

山下　宣之
NOBUYUKI YAMASHITA

プログラム

大堀　晴夫
HARUO OHORI

平川　雄志
TAKESHI HIRAKAWA

グラフィックデザイン

中野　守
MAMORU NAKANO

西野　雄志
TAKESHI NISHINO

サウンド

前川 & 小林
MAEKAWA & KOBAYASHI

CAST

柳原　みわ(俳協)
MIWA YANAGIHARA

石黒　剛　(K.A.Oプロ)
TSUYOSHI ISHIGURO

三枝　義典(K.A.Oプロ)
YOSHINORI SAEGUSA

八代　美奈子(K.A.Oプロ)
MINAKO YASHIRO

SPECIAL THANKS

牧山　繁治

村田　伸嘉

AZITO

SLPS 00683

(株) ASTEC 21
大阪市阿倍野区阪南町
5丁目10-8
TEL.06-629-0089
FAX.06-629-1199